SPIELREGEL

In „Soul Dice“ entbrennt ein packender Wettstreit um die Seelen der Menschheit! Werdet ihr als Engel die Menschen ins Licht führen?

Oder als Teufel ihre dunkle Seite entfesseln? Setzt eure Würfel und Kristalle mit Strategie und Geschick ein, um die Seelen in eure Reihen zu ziehen.

Aber Vorsicht: Keine Seele ist wie die andere! Einzigartige Sonderfähigkeiten helfen euch dabei, die Gegenseite auszutricksen.

Das Duell um die Seelen beginnt jetzt!

EN rulebook downloadable on www.spiel-das.de

INHALT

65 Karten:

20 Engelskarten
(je 2x die Zahlen 1 bis 9, 2x Harfe)

20 Teufelskarten
(je 2x die Zahlen 1 bis 9, 2x Dreizack)

15 Seelenkarten (je 5 pro Farbe)

8 Sonderfähigkeiten

2 Karten „Spielübersicht“

2 Tableaus

4 Kristalle
(2x engelhaft-weiße,
2x teuflisch-rote)

10 Seelenmarker
(mit den Werten
0, 1 und 2)

1 weißer
Beutel mit 10
Engelswürfeln

1 schwarzer
Beutel mit 10
Teufelswürfeln

SPIELREGEL „STANDARD“

(ohne Sonderfähigkeiten)

VORBEREITUNG

Himmel oder Hölle

Wählt zunächst eure Seite, also Engel oder Teufel.

Nehmt die entsprechenden Spielmaterialien: das passende Kartendeck und Tableau, den weißen oder schwarzen Beutel mit Würfeln und zwei Kristalle.

Seelen

Sortiert die Seelenkarten nach ihrer Rückseite und mischt jeden Stapel verdeckt.

Legt dann jeweils eine Karte von jedem Stapel nebeneinander und offen in die Mitte der Spielfläche.

Seelenmarker

Mischt die Seelenmarker mit den Werten 0 und 1 und legt sie verdeckt neben den Seelenkarten bereit. Die Seelenmarker mit dem Wert 2 kommen erst in Runde 3 ins Spiel.

Eigene Spielvorbereitung

Legt das Tableau in euren Spielbereich. Mischt euer **Kartendeck** verdeckt. Legt die obersten drei Karten offen oben an eurem Tableau an; diese bilden eure **Auslage** A. Den **Nachziehstapel** B platziert ihr auf der rechten Seite des Tableaus. Dreht die oberste Karte des Nachziehstapels um; dadurch seht ihr bereits die nächste Karte. Auf der linken Seite platziert ihr im Laufe der Partie eure abgelegten Karten C.

Würfelt all eure **Würfel** D genau einmal und legt sie und die beiden **Kristalle** E neben dem Tableau als Vorrat bereit.

Vorbereitung des Engels

ZIEL

In „Soul Dice“ aktiviert ihr durch die Verwendung eurer Würfel die Teufels- und Engelskarten, die ihr an den drei ausliegenden Seelen zwischen euch platziert. In jeder der drei Spielrunden kämpft ihr um je drei neue Seelen. **Jede Seele zählt einen Siegpunkt, auch die Seelenmarker bringen Punkte.** Wer nach drei Spielrunden die meisten Seelenpunkte gesammelt hat, gewinnt!

ABLAUF

Die erste und dritte Runde beginnt der Engel.

Die zweite Runde der Teufel.

Seelenmarker 0 1 2

Wer die Runde beginnt, zieht einen der Seelenmarker aus dem Vorrat und sieht ihn sich an.

Legt den Marker anschließend **verdeckt** auf eine der drei Seelenkarten in der Mitte. Die andere Person zieht einen weiteren Marker, schaut ihn an und legt ihn verdeckt auf eine der verbleibenden Seelenkarten.

Wer die Runde beginnt, zieht danach noch einen dritten Marker und legt diesen – **ohne den Wert anzuschauen** – verdeckt auf die letzte freie Seele. Auf jeder Karte liegt also zu Beginn der Runde ein verdeckter Seelenmarker.

HAUPTAKTIONEN

Der Wettstreit beginnt! Ihr führt nun abwechselnd jeweils einen Spielzug aus, bis mindestens eine Person alle Würfel auf dem eigenen Tableau abgelegt hat.

Ein Spielzug besteht aus **einer der 3 folgenden Hauptaktionen:**

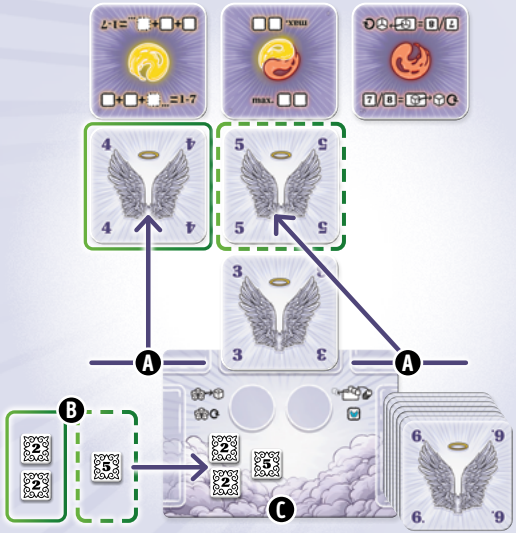
A) Zahlenkarten ausspielen

B) Harfe oder Dreizack spielen

C) Passen

A) Zahlenkarten ausspielen

Wer am Zug ist, platziert nacheinander bis zu drei Zahlenkarten der eigenen Auslage; in beliebiger Reihenfolge an beliebige Seelen **A**. Dazu muss der Wert jeder Karte einzeln mit Würfeln bezahlt werden, das heißt: Ihr wählt aus euren Würfeln solche aus, deren Summe exakt mit dem Wert der Karte übereinstimmt – nur dann kann die Karte platziert werden. **Die Summe kann sich aus beliebig vielen Würfeln zusammensetzen B**. Die verwendeten Würfel legt ihr direkt auf euer Tableau **C**. Sie stehen in der laufenden Runde nicht mehr zur Verfügung.



Hinweis: Ist es euch zu Beginn des Spielzuges nicht möglich, eine Karte auszuspielen, müsst ihr ➥ **PASSEN!**

Die entsprechende Karte wird unterhalb der von euch ausgewählten Seele platziert, die ihr auf diese Weise auf eure Seite ziehen wollt. Beachtet dabei die ➥ **SEELENREGELN** auf Seite 15. Weitere Karten werden versetzt übereinandergelegt, sodass die Zahlen gut lesbar sind!

Hinweis: Einige ➥ **SEELENREGELN** sind Effekte – diese werden sofort nach dem Anlegen der eigenen Karte ausgeführt. Erst danach legt ihr eine weitere Karte oder beendet den Zug.

Auf den Effekt einer Karte kann nicht verzichtet werden! Ihr dürft eine Karte also nur anlegen, wenn der Effekt auch ausgeführt werden kann!

B) Harfe oder Dreizack spielen

Liegt eine Harfe oder ein Dreizack in eurer Auslage, dürft ihr auch diese in eurem Zug nutzen. Dabei gelten folgende Regeln:

- Harfe und Dreizack müssen nicht mit Würfeln, sondern mit einem Kristall bezahlt werden. Legt den Kristall auf ein freies Kristallfeld des Tableaus.

- Harfe und Dreizack platziert ihr nicht an einer Seele, sondern legt sie in die Schachtel zurück, nachdem sie genutzt wurden.

Hinweis: Spielt ihr eure Harfe oder den Dreizack aus, dürft ihr vorher oder nachher keine anderen Karten ausspielen!

Als Effekt muss euer Gegenüber eine ausgespielte Karte entfernen. Wer Harfe oder Dreizack ausspielt, bestimmt, welche Karte das ist. Ihr dürft nur eine der zuletzt gespielten Karten an einer Seele wählen.

Auch diese gewählte Karte wird komplett aus dem Spiel entfernt und steht somit in dieser Partie nicht mehr zur Verfügung.

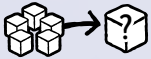
C) Passen

Könnt oder wollt ihr keine Karten ausspielen, dürft ihr passen. Legt dafür einen Würfel aus eurem Vorrat auf das Tableau. Euer Zug endet sofort! Dies kann manchmal sinnvoll sein, um das Rundenende zu beschleunigen.

NEBENAKTIONEN

Jederzeit in eurem Spielzug dürft ihr **genau eine von 3 Nebenaktionen** zusätzlich ausführen. Dafür müsst ihr jedes Mal einen Kristall auf euer Tableau legen.

Einen Würfel im Vorrat auf eine beliebige Seite drehen.



Alle ungenutzten Würfel im Vorrat einmal neu würfeln.

Alle Karten der eigenen Auslage auf den Ablagestapel legen und durch neue ersetzen.

Im Spiel ➥ **„FORTGESCHRITTEN“** dürft ihr zusätzlich eure Sonderfähigkeit nutzen.

Am Ende des Zuges wird die eigene Auslage wieder auf drei aufgefüllt, beginnend mit der offenen Karte des Nachziehstapels. Danach deckt ihr die oberste Karte des Nachziehstapels wieder auf. Wann immer ihr keine Karten mehr ziehen könnt, mischt den Ablagestapel!

RUNDENENDE

Ihr wechselt euch so lange mit Spielzügen ab, bis eine Person den letzten Würfel auf das eigene Tableau legt. Dabei ist es egal, ob dies durch ➥ **ZAHLENKARTEN AUSSPIELEN** oder ➥ **PASSEN** geschieht. Die andere Person hat noch einen letzten vollständigen Spielzug. Dann ist die Runde beendet.

Auswertung

Zählt auf eurer Seite die Zahlenwerte der Karten, die ihr unter den Seelen platziert habt. Wer von euch die höchste Summe erreicht, erhält die Seele und den Seelenmarker auf der Karte. Legt beides in euren Spielbereich. Den Marker könnt ihr euch jederzeit geheim ansehen.

Der Engel hat an dieser Seelenkarte einen Wert von 10, der Teufel von 8 erreicht. Der Engel erhält Seelenkarte und -marker.

Bei Gleichstand entscheidet die Gesinnung der Seele; diese erkennt ihr an der Farbe in der Kartenmitte.

Die gelben Seelen sind eher dem Himmel zugewandt und gehen bei Gleichstand an den Engel.

Die rötlichen Seelen werden bei gleichem Kartenwert auf die Seite des Teufels gezogen.

Die Seelen mit beiden Farben sind unentschlossen und werden im Fall eines Gleichstands gar nicht verteilt. Legt sie samt Seelenmarker zurück in die Schachtel.

Vorbereitung der nächsten Runde

Am Ende der ersten Runde führt ihr folgende Schritte aus:

1. Legt alle ausgespielten Karten verdeckt auf den eigenen Ablagestapel.
2. Die Karten in der Auslage bleiben liegen!
3. Nehmt alle genutzten Kristalle wieder in den eigenen Vorrat.
4. Werft alle Würfel neu und legt sie als Vorrat bereit.
5. Deckt drei neue Seelen auf, von jedem Stapel eine!
6. Der Teufel beginnt die zweite Runde mit der Platzierung eines Seelenmarkers!

Am Ende der zweiten Runde führt ihr die gleichen Schritte aus, allerdings mischt ihr vor Schritt 6 die Seelenmarker mit dem Wert 2 verdeckt zu den anderen hinzu. Der Engel beginnt die dritte Runde.

Am Ende der dritten Runde folgt nach der ➥ **AUSWERTUNG** die ➥ **SCHLUSSWERTUNG**!

SCHLUSSWERTUNG

In der Schlusswertung ermittelt ihr eure Siegpunkte. Jede Seele zählt einen Punkt. Dazu addiert ihr die Punkte auf den erspielten Seelenmarkern. **Wer die höchste Punktzahl hat, konnte die meisten Seelen auf die eigene Seite ziehen und gewinnt das Spiel.**

Im Fall eines Gleichstandes ist das Duell um die Seelen der Menschen noch nicht entschieden. Ihr solltet direkt eine neue Partie starten!

SPIELREGEL „FORTGESCHRITTEN“

(mit Sonderfähigkeiten /)

Mit **Bosheiten** und **Segen** greift ihr noch aktiver in das Spielgeschehen ein. Teufel und Engel verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten und sollten diese sinnvoll einsetzen. Die Regeln sind identisch zu „Standard“ – mit folgenden Ausnahmen und Ergänzungen.

VORBEREITUNG

Wählt aus den **Bosheiten** und **Segen** jeweils eine Karte aus. Für die erste Partie empfehlen wir für den Engel „Erleuchtung“ und für den Teufel „Verbannung“.

In weiteren Partien könnt ihr entweder zufällig jeweils eine Karte ziehen oder bewusst eine auswählen. Legt die Karte offen in euren Spielbereich.

ABLAUF

Als zusätzliche ➥ **NEBENAKTION** könnt ihr nun noch eure Sonderfähigkeit verwenden! Legt dafür einen Kristall auf ein freies Kristallfeld des Tableaus. Dreht die Karte eurer Sonderfähigkeit um. Pro Spielrunde steht euch die Sonderfähigkeit **einmal** zur Verfügung.

In der Vorbereitung zur nächsten Spielrunde dreht ihr die Sonderfähigkeit dann wieder auf die Vorderseite.

SPIELREGEL „SOLO“

Als Engel steht dir ein spannendes Duell bevor: Im Solospiel ersetzt SHADE deinen Duellpartner. Gegen ihn musst du umso geschickter deine eigenen Karten ausspielen, um am Ende erfolgreich zu sein.

VORBEREITUNG & ABLAUF

Nimm dir das Spielmaterial des Engels. Die Regeln sind identisch zu „Standard“ – mit folgenden Ausnahmen und Ergänzungen.

Die Seelenmarker benötigst du nicht.

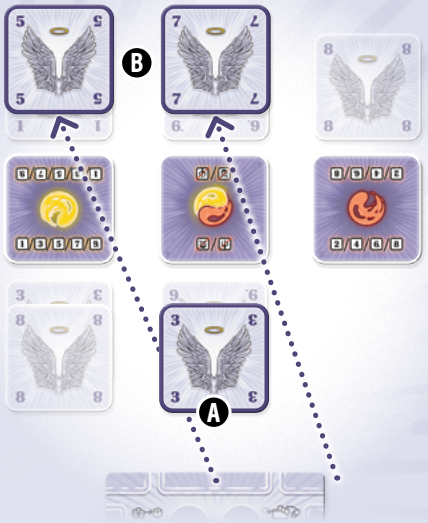
Wenn du ➥ **ZAHLENKARTEN AUSSPIELEN** möchtest, darfst du **maximal zwei** Karten Ⓐ aus deiner Auslage nutzen.

Am Ende deines Zuges legst du alle nicht ausgespielten Karten aus deiner Auslage auf der gegenüberliegenden Seite, also bei SHADE, an die Seelen an Ⓑ.

Hinweis: Wenn du bei SHADE anlegst, gelten folgende Regeln:

- Nimm die Zahlenkarten in beliebiger Reihenfolge von deinem Tableau.
- Beginne mit dem Anlegen bei der Seele, an der auf SHADEs Seite die wenigsten Karten liegen.
- Gibt es mehrere Seelen mit der gleichen Kartenanzahl auf SHADEs Seite, beginnst du bei der Seele links.

Wenn du ➥ **PASSEN** als Hauptaktion wählst, musst du alle ausliegenden Karten auf der Seite von SHADE anlegen, wie oben beschrieben. (Ausnahme: Letzter Würfel ➥ **RUNDENENDE**.)



Die ➥ **SEELENREGELN** haben für SHADE keine Bedeutung. Danach füllst du deine Auslage wieder auf 3 Karten auf.

RUNDENENDE

Du spielst so lange, bis du den letzten Würfel auf dein Tableau gelegt hast.

Geschieht dies durch die Aktion

➥ **ZAHLENKARTEN AUSSPIELEN**, platzierst du alle restlichen Karten wie zuvor beschrieben bei SHADE.

➥ **PASSEN**, wird die Runde sofort beendet, SHADE erhält keine Karten mehr.

Auswertung

Lege die Seelen, die du für dich gewinnen konntest, in deinen eigenen Spielbereich.

Alle Seelen, die SHADE überzeugen konnte, sammelst du auf einem weiteren Stapel.

Bei Gleichstand gelten die Regeln des Standardspiels, mit Ausnahme der zweifarbigen, unentschlossenen Seelen – die gehen bei Gleichstand an dich.

SCHLUSSWERTUNG

Nach der dritten Runde zählst du deine eigenen Punkte und die von SHADE: Jede Seele ist wie gewohnt einen Siegpunkt wert. Konntest du mehr Seelen für dich gewinnen? Dann hast du SHADE besiegt und bist für das nächste Duell gewappnet.

SHADE hat mehr Seelen auf seine Seite ziehen können? Dann spiel lieber noch einmal gegen ihn, bevor du dich in das nächste echte Duell wagst.

Danke!

Ein besonderes Dankeschön geht an meine Familie. Susi, Nelli und Ilvi, ihr habt mich immer unterstützt und an mich geglaubt. Ihr habt mir die Kraft gegeben, den Traum vom ersten eigenen Brettspiel wahr werden zu lassen. Mit „Soul Dice" hat sich dieser nun erfüllt.

Ein weiteres Dankeschön für die Testspiele oder den hilfreichen Input geht an diese tollen Menschen: Marco, Andy, Traudl, Marcus, Deniz, Mili, Stefan, Sandra, Balduin, Thomas, Julia und Robert.

Credits

Autor: Axel Streubel
Grafik: Christian Schaarschmidt
Redaktion: Julia Schneider, Robert Heller

© 2025 SPIEL DAS! Verlag
Robert Heller
Am Schächtchen 8
55413 Weiler bei Bingen, Germany

kontakt@spiel-das.de
www.spiel-das.de
Alle Rechte vorbehalten.

SEELENREGELN

1.

Anlegeregel: Hier dürft ihr nur ungerade Zahlen anlegen.

2.

Effekt: Legt ihr eine 1 oder 2 an: Nehmt einen bereits genutzten Würfel, würfelt diesen neu und legt ihn in euren Vorrat zurück.

3.

Effekt: Legt ihr eine Karte an: Nehmt einen ungenutzten Würfel aus eurem Vorrat und würfelt ihn neu.

4.

Anlegeregel: Jede neue Karte, die ihr anlegt, muss einen höheren Wert haben als die vorherige.

5.

Bedingung: Am Rundenende werden eure Karten nur gewertet, wenn die Karten auf eurer Seite eine Summe zwischen 1 und 7 ergeben.

6.

Effekt: Legt ihr eine Karte an: Legt alle Karten aus der Auslage auf den Ablagestapel und ersetzt sie durch neue vom Nachziehstapel.

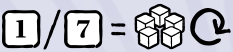
7.

Effekt: An dieser Seele dürft ihr Harfe und Dreizack nicht einsetzen.

8.

Anlegeregel: Hier dürft ihr pro Seite nur 2 Karten anlegen.

9.



Effekt: Legt ihr eine 1 oder 7 an: Würfelt alle Würfel in eurem Vorrat neu.

10.

Bedingung: Am Rundenende werden eure Karten nur gewertet, wenn auf eurer Seite mindestens 3 Karten liegen.

11.

Anlegeregel: Hier dürft ihr nur gerade Zahlen anlegen.

12.

Effekt: Legt ihr eine 7 oder 8 an: Nehmt einen bereits genutzten Würfel, würfelt diesen neu und legt ihn zurück in euren Vorrat.

13.

Effekt: Legt ihr eine Karte an: Legt die offene Karte vom Nachziehstapel in eure Auslage. Diese darf noch im selben Spielzug ausgespielt werden; dadurch ist es aber **nicht** möglich, mehr als 3 Karten auszuspielen.

14.

Anlegeregel: Jede neue Karte, die ihr anlegt, muss einen niedrigeren Wert haben als die vorherige.

15.

Bedingung: Am Rundenende werden eure Karten nur gewertet, wenn die Karten auf eurer Seite eine Summe von 8 bis 12 ergeben.